



PENGEMBANGAN BUKU PANDUAN GURU DALAM MENATA RAGAM MAIN *EDUPLAY ZONE* BERBASIS MINAT ANAK

Mairo Dzikri Yana*, Nita Priyanti , Sri Watini
Magister Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Panca Sakti Bekasi, Indonesia
Corresponding author: mairodzikiyana.87@gmail.com

ABSTRAK

Pendidikan anak usia dini memerlukan sumber belajar yang inovatif dan terstruktur untuk membantu guru menciptakan kegiatan bermain yang bermakna sesuai tahap perkembangan anak. Penelitian ini bertujuan mengembangkan buku panduan guru (*Eduplay Zone*) sebagai media pembelajaran dalam menata ragam kegiatan bermain berbasis minat anak. Penelitian menggunakan desain *mixed-method* dengan pendekatan *Research and Development* (R&D) melalui model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Subjek penelitian terdiri atas 22 guru dan kepala sekolah dari dua TK di Kota Bekasi. Data dikumpulkan melalui observasi, angket, dan wawancara. Hasil validasi menunjukkan tingkat kelayakan tinggi: 95,0% dari ahli materi, 97,5% dari ahli bahasa, dan 82,5% dari ahli media, dengan revisi minor. Pada tahap implementasi, efektivitas panduan terlihat dari peningkatan keterampilan guru dalam menata ragam main, di mana kategori “sangat terampil” meningkat dari 5% menjadi 35%. Selain itu, panduan ini berdampak positif pada perkembangan anak, dengan peningkatan kreativitas sebesar 32,1%, interaksi sosial 24,5%, dan kemandirian 21,7%. Dengan demikian, buku panduan *Eduplay Zone* dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk mendukung guru PAUD serta memperkuat praktik pembelajaran berbasis bermain dan minat anak.

Kata Kunci: Buku pedoman guru; ragam main *eduplay zone*; media pembelajaran

ABSTRACT

Early childhood education requires innovative and structured learning resources to help teachers create meaningful, developmentally appropriate play activities. This study aims to develop a teacher's guidebook, *Eduplay Zone*, as a learning medium for organizing diverse, interest-based play activities. A *mixed-method Research and Development* (R&D) design was employed using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Participants included 22 teachers and principals from two kindergartens in Bekasi, Indonesia. Data were collected through observation, questionnaires, and interviews. Validation results showed high feasibility levels, with scores of 95.0% from material experts, 97.5% from language experts, and 82.5% from media experts, indicating that the guidebook met the standards of validity, clarity, and usability with only minor revisions. During implementation, teachers' skills in managing diverse play improved significantly, with the “highly skilled” category rising from 5% to 35%. The guidebook also enhanced children's development, increasing creativity (32.1%), social interaction (24.5%), and independence (21.7%). Therefore, the *Eduplay Zone* guidebook is valid, practical, and effective in supporting early childhood teachers. It strengthens pedagogical practices and contributes to holistic child development aligned with modern educational goals emphasizing play-based and interest-driven learning.

Keywords: teacher's guidebook; *eduplay zone*; learning media

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) berfungsi sebagai fondasi untuk membentuk sumber daya manusia masa depan Indonesia. Pada tahap ini, anak-anak berada di usia keemasan mereka, periode yang unik dan kritis ketika perkembangan kognitif, bahasa, sosio-emosional, fisik-motorik, dan spiritual berkembang pesat. Stimulasi yang tepat selama tahap ini membantu anak-anak mencapai kesiapan optimal untuk tingkat pendidikan berikutnya, sementara kesempatan yang terlewatkan dapat mengakibatkan potensi yang terbelakang yang tidak dapat dipulihkan sepenuhnya (Andini &

Mahardika, 2024; Susilawati & Alam, 2025).

Ahli teori perkembangan terkenal seperti Maria Montessori, Jean Piaget, dan Lev Vygotsky menekankan bahwa stimulasi yang tepat di tahun-tahun awal memiliki efek jangka panjang pada kesuksesan anak-anak. Montessori menyoroti pentingnya lingkungan belajar yang siap, Piaget menggarisbawahi peran tahap perkembangan dalam pemikiran, sementara Vygotsky menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran. Perspektif ini menegaskan bahwa PAUD bukan hanya persiapan untuk sekolah dasar melainkan fase kritis dalam membentuk karakter, kemandirian, dan kreativitas (Andrian et al., 2025).

Bermain adalah inti dari pembelajaran di PAUD. Melalui bermain, anak-anak mengeksplorasi lingkungannya, mempraktikkan interaksi sosial, dan mengembangkan kreativitas dan pemikiran kritis. Bermain juga memberikan pengalaman belajar bermakna yang selaras dengan tahap perkembangan anak-anak (Praja & Andriani, 2025; Todino, 2023). Oleh karena itu, bermain tidak boleh dilihat sebagai kegiatan opsional tetapi sebagai jantung dari pembelajaran dini. Urgensinya terletak pada kenyataan bahwa tanpa aktivitas bermain terstruktur yang sesuai dengan minat anak-anak, belajar berisiko menjadi kaku, monoton, dan tidak sesuai dengan perkembangan (Smith et al., 2024).

Dalam praktik di lapangan, banyak guru PAUD masih berjuang untuk merancang kegiatan bermain yang bervariasi dan bermakna. Pengamatan di dua TK di Kota Bekasi mengungkapkan bahwa sebagian besar aktivitas bermain tetap konvensional, terbatas pada teka-teki, mewarnai, atau pembuatan balok. Variasi yang lebih inovatif seperti permainan peran, *game* berbasis proyek, atau eksperimen sains sederhana jarang diterapkan. Kondisi ini mencerminkan kesenjangan antara visi ideal pembelajaran berbasis bermain dan penerapannya yang sebenarnya di kelas. Kesenjangan ini sangat dipengaruhi oleh keterbatasan, kreativitas, dan sumber daya guru. Banyak guru mengakui kesulitan dalam merancang beragam kegiatan bermain karena kurangnya bimbingan yang sistematis. Akibatnya, anak-anak sering terlibat dalam permainan berulang yang gagal merangsang berbagai aspek perkembangan. Situasi ini menyoroti kebutuhan mendesak akan panduan praktis dan komprehensif yang dapat menjadi acuan bagi guru dalam mengelola kegiatan bermain secara efektif. (Febrian & Safriyani, 2024).

Studi sebelumnya mengkonfirmasi efektivitas buku panduan guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Misalnya Yosoa et al. (2024) menemukan bahwa buku panduan permainan sains secara signifikan meningkatkan keterampilan kognitif anak-anak, sementara Shang & Phokha (2025) mengembangkan panduan penggunaan bahan alami yang secara efektif merangsang aspek perkembangan anak usia 5-6 tahun. Temuan ini menunjukkan bahwa panduan terstruktur merupakan solusi mendesak untuk menjembatani keterbatasan guru dalam menerapkan pembelajaran berbasis bermain yang bervariasi. Terlepas dari kemajuan ini, penelitian yang berfokus pada pengembangan panduan berbasis zona *Eduplay* masih sangat terbatas. Zona *eduplay* adalah konsep pembelajaran yang mengatur area bermain sesuai dengan minat anak, seperti zona sains, zona seni, zona bermain peran, dan zona keterampilan motorik (Hasan et al., 2025). Pendekatan ini tidak hanya mendorong anak-anak untuk secara aktif memilih kegiatan yang selaras dengan minat mereka, tetapi juga membantu guru mengatur kegiatan kelas secara sistematis. Urgensinya terletak pada fungsi gandanya:

memenuhi kebutuhan belajar anak-anak sekaligus mendukung manajemen instruksional guru (Leiter, 2025).

Setiap zona dalam model *Eduplay* memiliki kontribusi khusus terhadap perkembangan anak. *Zona sains* merangsang rasa ingin tahu dan berpikir kritis, *zona seni* menumbuhkan kreativitas, *zona bermain peran* mengembangkan keterampilan sosial dan empati, sedangkan *zona keterampilan motorik* meningkatkan kemampuan motorik kasar dan halus. Namun, tanpa panduan yang jelas, potensi zona ini mungkin tidak dapat dimanfaatkan sepenuhnya. Ini memperkuat urgensi untuk mengembangkan panduan komprehensif yang dapat membantu guru mengoptimalkan manfaat zona *Eduplay* (Omar & Miralay, 2023). Selain itu, konsep ini sejalan dengan kebijakan pendidikan Indonesia saat ini di bawah Merdeka Belajar, yang menekankan pembelajaran berbasis permainan, keterlibatan, dan berorientasi minat di PAUD. Sayangnya, masih kekurangan ketersediaan alat pembelajaran yang berlaku untuk mendukung kebijakan ini. Guru membutuhkan sumber daya praktis yang menerjemahkan kebijakan ke dalam praktik kelas. Hal ini menciptakan permintaan mendesak untuk penelitian yang menghasilkan panduan instruksional yang dapat digunakan, memastikan bahwa kebijakan nasional diterapkan secara efektif di lembaga PAUD.

Urgensi penelitian ini juga terletak pada perlunya penguatan profesionalisme guru. Guru yang terbiasa dengan metode konvensional sering merasa sulit untuk mengadopsi pendekatan baru tanpa dukungan terstruktur. Buku panduan yang dirancang dengan baik berdasarkan zona *Eduplay* tidak hanya memberikan referensi praktis kepada guru tetapi juga berfungsi sebagai alat pengembangan profesional yang meningkatkan kompetensi dan kepercayaan diri mereka dalam mengelola pembelajaran berbasis bermain. Mengingat pertimbangan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku panduan guru untuk mengatur variasi bermain berdasarkan zona *Eduplay* yang valid, praktis, dan aplikatif. Secara teoritis, penelitian ini berkontribusi pada tubuh literatur tentang model pembelajaran PAUD yang inovatif. Secara praktis, menghasilkan panduan yang dapat langsung diimplementasikan oleh guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis bermain sesuai dengan minat dan tahap perkembangan anak. Dengan demikian, penelitian ini mengusung urgensi yang kuat sebagai upaya nyata untuk meningkatkan kualitas PAUD dan mendukung persiapan generasi emas Indonesia.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan tujuan menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitasnya (Sugiono, 2017). Model pengembangan yang diadaptasi adalah ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implementa, Evaluate*), yang secara sistematis memandu proses mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk.

Peserta penelitian tersebut adalah 22 guru dan kepala sekolah PAUD dari dua lembaga pendidikan anak usia dini di Kota Bekasi. Para peserta dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan kriteria inklusi, yaitu guru yang aktif mengajar di kelas kelompok B dan terlibat langsung dalam kegiatan bermain anak. Anak-anak kelompok B di kedua sekolah juga diamati sebagai subjek pendukung untuk melihat implementasi variasi bermain.

Prosedur penelitian ini dilakukan secara sistematis melalui lima tahapan model ADDIE, yang meliputi: (*Analyze*) studi literatur dan observasi untuk identifikasi kebutuhan; (*Design*) perancangan draf buku panduan penataan zona bermain (*eduplay zone*); (*Develop*) validasi draf oleh para pakar; (*Implementate*) uji coba buku panduan; serta (*Evaluate*) analisis hasil implementasi untuk menilai validitas, kepraktisan, dan efektivitas produk. Untuk mengumpulkan data, penelitian ini menggunakan beberapa instrumen, yaitu lembar observasi untuk mengukur implementasi bermain dan perkembangan anak, kuesioner validasi ahli untuk menilai kelayakan produk, kuesioner tanggapan guru untuk mengevaluasi kepraktisan, dan panduan wawancara untuk mengeksplorasi pendapat guru serta kepala sekolah.

Teknik analisis data menerapkan pendekatan kuantitatif dan kualitatif, di mana data kuantitatif dari kuesioner dianalisis secara deskriptif dan data observasi dianalisis dengan perbandingan pre-post untuk menghitung peningkatan. Sementara itu, data kualitatif dari wawancara dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Dalam pelaksanaannya, penelitian ini memperhatikan aspek etika dengan mendapatkan izin tertulis dan *informed consent* dari seluruh pihak, menjamin kerahasiaan identitas partisipan, serta menekankan prinsip *non-maleficence* (tidak merugikan anak) dengan memastikan aktivitas bermain tetap sesuai kurikulum.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa Buku Pedoman Guru *Eduplay Zone* yang bertujuan untuk membantu guru PAUD dalam menyelenggarakan berbagai kegiatan bermain berdasarkan minat anak, yang dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Pelaksanaan, dan Evaluasi). Untuk mengukur kualitasnya, buku panduan ini diuji melalui uji kelayakan yang melibatkan para ahli (ahli materi, ahli bahasa, dan pakar media), serta uji kepraktisan dan efektivitas yang dilakukan dengan guru, kepala sekolah, dan anak sebagai responden.

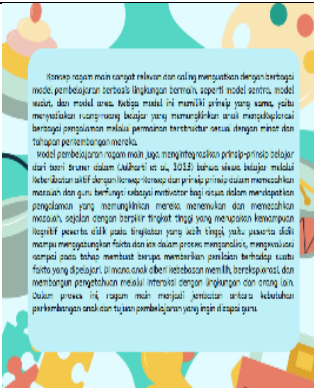
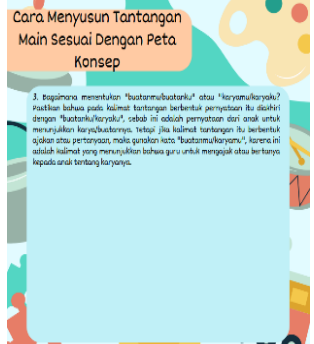
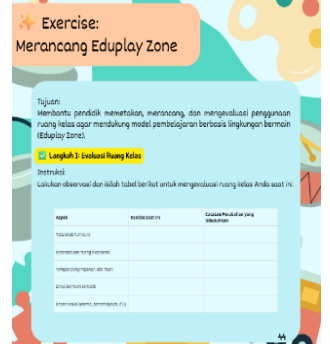
Penelitian diawali dengan analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi guru dalam mengelola kegiatan bermain di PAUD. Analisis ini dilakukan melalui tinjauan pustaka, observasi lapangan, dan wawancara dengan guru dan kepala sekolah. Hasil tinjauan literatur menunjukkan bahwa banyak guru PAUD masih mengandalkan aktivitas bermain konvensional seperti mewarnai atau teka-teki sederhana, yang cenderung monoton dan kurang sesuai dengan beragam minat anak. Observasi lapangan menunjukkan bahwa kegiatan bermain belum disadari secara sistematis ke dalam zona pembelajaran, dan guru mengalami kesulitan mempersiapkan kegiatan yang beragam, bermakna, dan menarik. Wawancara dengan guru dan kepala sekolah memperkuat temuan ini, mengungkapkan bahwa kurangnya panduan terstruktur menyulitkan mereka untuk merencanakan dan menerapkan pembelajaran berbasis bermain yang mendukung perkembangan holistik anak-anak. Temuan ini menggarisbawahi kebutuhan mendesak akan buku panduan praktis yang dapat membantu guru merancang dan mengimplementasikan berbagai kegiatan bermain di zona *eduplay*.

Berdasarkan analisis kebutuhan pada tahap analisis, langkah selanjutnya adalah tahap desain yang bertujuan untuk menerjemahkan temuan-temuan ini menjadi draf produk. Pada tahap ini, draf 1 *Buku Panduan Guru untuk Zona Eduplay* dihasilkan. Proses desain melibatkan penyusunan kerangka kerja terstruktur aktivitas bermain di beberapa zona, seperti zona sains, zona seni, zona bermain peran, zona literasi, dan zona keterampilan motorik. Setiap zona dijelaskan dengan panduan terperinci, tujuan pembelajaran, materi yang dibutuhkan, dan langkah-langkah implementasi. Untuk memastikan kejelasan dan kepraktisan, desain buku panduan ini juga mengintegrasikan

ilustrasi visual dan contoh skenario bermain. Penataan aktivitas bermain mengikuti prinsip-prinsip pedagogis yang menekankan perancah, pembelajaran aktif, dan keselarasan dengan tahap perkembangan anak. Desain awal ini menjadi dasar untuk pengembangan dan validasi lebih lanjut pada tahap selanjutnya.

Tahap Pengembangan berfokus pada transformasi draf awal menjadi produk yang tervalidasi melalui tinjauan dan revisi oleh para ahli. Proses ini melibatkan validasi oleh tiga kategori pakar: pakar materi, pakar bahasa, dan pakar media. Berdasarkan hasil ini, revisi dilakukan untuk meningkatkan desain visual dan keterbacaan buku panduan, sekaligus mempertahankan kerangka konseptual dan konten yang kuat.

Tabel 1. Perbandingan buku panduan sesudah dan sebelum validasi ahli

Sebelum Validasi	Sesudah Validasi
	
Cara Membuat Kalimat Pijakan/Tantangan Di Eduplay Zone 	Cara Membuat Kalimat Pijakan/Tantangan Di Eduplay Zone 
Cara Menyusun Tantangan Main Sesuai Dengan Peta Konsep 	Exercise: Merancang Eduplay Zone 

Produk akhir dari tahap ini adalah buku panduan revisi yang siap diuji kepraktisan dan efektivitasnya di lapangan. Model pembelajaran diuji kelayakannya melalui proses validasi yang melibatkan tiga ahli, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media.

Tabel 1. Validasi Ahli Materi

No.	Indikator	Skor
1.	Materi sesuai dengan STPPA (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak)	4
2.	Materi sesuai dengan perkembangan kognitif, sosial-emosional, dan bahasa anak	5
3.	Tujuan kegiatan main terukur dan mendukung pengembangan berpikir kritis	5
4.	Materi terintegrasi dengan baik dalam bentuk permainan yang menyenangkan	5
5.	Permainan mampu menumbuhkan analisis, prediksi, refleksi, dan pengambilan keputusan	5
6.	Ragam main tidak menjiplak, memiliki kreativitas dan kebaruan	4
7.	Materi permainan mengandung nilai positif (toleransi, tanggung jawab, dll.)	5
8.	Materi dapat dimodifikasi atau dikembangkan untuk tema dan konteks lain	5
Skor Total		38
Skor Maksimal		40
Persentase		95% (Sangat layak)

Hasil validasi ahli materi menyatakan buku panduan guru untuk *eduplay zone* 'Sangat Layak' dengan skor 95%. Meskipun demikian, beberapa aspek masih dapat disempurnakan untuk efektivitas yang lebih optimal.

Tabel 2. Validasi Ahli Bahasa

No.	Indikator	Skor
1.	Kalimat tersusun dengan struktur yang benar dan tidak membingungkan	5
2.	Kata-kata yang digunakan sesuai konteks dan tidak menimbulkan tafsir ganda	5
3.	Kalimat tidak terlalu panjang atau kompleks; mudah dicerna oleh guru PAUD	5
4.	Teks ramah pembaca, tidak terlalu akademis, dan cocok untuk guru lapangan	5
5.	Gaya penulisan selaras dengan karakter pendidikan anak usia dini dan profesi guru PAUD	5
6.	Tanda baca digunakan tepat dan mendukung pemahaman	5
7.	Penulisan kata, huruf kapital, dan singkatan sesuai Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia	5
8.	Penulisan judul, subjudul, daftar, dan kutipan ditulis secara konsisten di seluruh dokumen	4
Skor Total		39
Skor Maksimal		40
Persentase		97.5% (Sangat layak)

Dari validasi ahli bahasa, buku panduan guru dinilai sangat layak (97,5%). Penggunaan bahasanya sudah jelas dan efektif, namun format penulisan judul, subjudul, dan kutipan perlu diseragamkan agar konsisten.

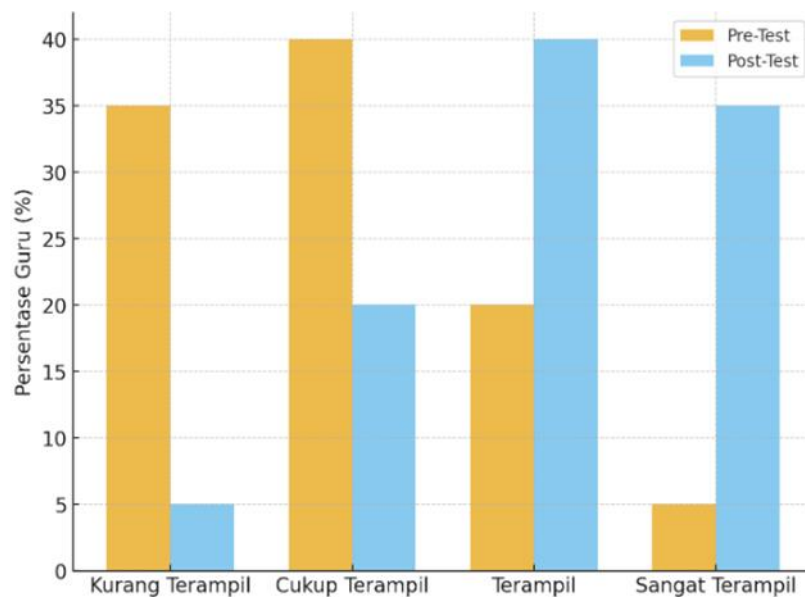
Tabel 3. Validasi Ahli Media

No.	Indikator	Skor
1.	Sampul menarik, relevan dengan isi buku, dan mencerminkan tema anak usia dini	4
2.	Tata letak halaman konsisten, tidak membingungkan, dan nyaman dibaca	5
3.	Warna tidak mencolok namun cukup kontras untuk menarik perhatian dan memudahkan pemahaman	4
4.	Ilustrasi menggambarkan isi yang sedang dibahas, bukan sekadar hiasan	3
5.	Gambar tidak buram, tidak pecah, serta memiliki resolusi dan kualitas visual yang baik	4
6.	Ukuran font sesuai untuk pembaca dewasa, khususnya guru	4
7.	Buku dapat digunakan di lapangan oleh guru dengan latar belakang pendidikan dan teknologi berbeda	5
8.	Buku terlihat menarik, menyenangkan, dan mendorong keingintahuan guru	4
Skor Total		33
Skor Maksimal		40
Persentase		82,5% (layak)

Menurut validasi ahli media, buku panduan guru memperoleh skor 82,5% dan dinilai layak digunakan. Desain visual, tata letak, dan struktur penyajiannya sudah baik. Namun, ada saran perbaikan minor agar ilustrasi lebih fungsional dalam menggambarkan isi materi dan tidak hanya bersifat hiasan.

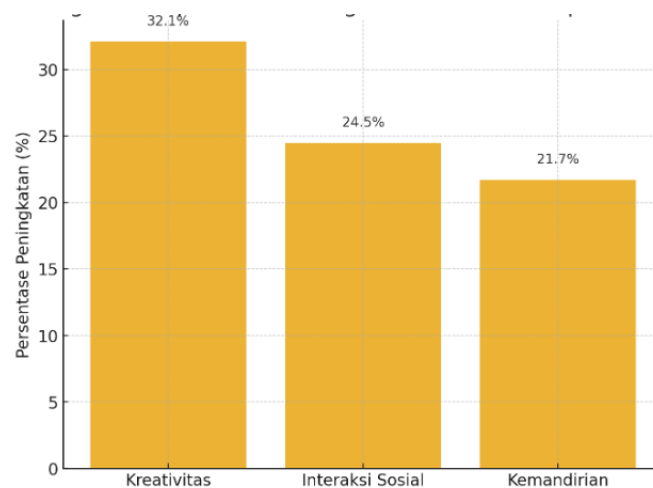
Tahap *implementation* dilakukan untuk menguji kepraktisan sekaligus efektivitas buku panduan *Eduplay Zone* dalam situasi pembelajaran nyata. Uji coba dilaksanakan di dua TK di Kota Bekasi dengan melibatkan 22 guru dan kepala sekolah sebagai responden, serta pengamatan terhadap keterlibatan anak dalam kegiatan bermain. Guru menggunakan buku panduan untuk menata berbagai zona bermain seperti zona sains, seni, peran, literasi, dan motorik. Selama proses implementasi, guru melaporkan bahwa panduan ini memberikan arahan yang jelas dan sistematis sehingga memudahkan mereka dalam perencanaan, pengelolaan waktu, serta persiapan sarana pembelajaran.

Selain data kualitatif, hasil uji coba juga menunjukkan perubahan yang signifikan berdasarkan perbandingan kondisi sebelum penggunaan panduan (*pre-test*) dan sesudah penerapan (*post-test*). Sebelum intervensi, sebagian besar guru berada pada kategori “kurang terampil” dan “cukup terampil” dalam menata ragam main. Namun, setelah enam minggu penerapan, terjadi peningkatan tajam: kategori “kurang terampil” turun drastis dari 35% menjadi 5%, sementara kategori “sangat terampil” meningkat dari 5% menjadi 35%. Perubahan ini digambarkan pada gambar 1 berikut.



Gambar 1. Perbandingan Keterampilan Guru dalam Menata Ragam Main

Tidak hanya keterampilan guru, perkembangan anak juga mengalami peningkatan yang terukur. Analisis berdasarkan aspek perkembangan menunjukkan bahwa kreativitas anak meningkat paling tinggi, yakni 32,1%. Interaksi sosial meningkat sebesar 24,5%, sedangkan aspek kemandirian meningkat 21,7%. Data ini memperlihatkan bahwa penerapan panduan mendorong anak lebih aktif, mampu berinteraksi dengan teman sebaya, serta lebih mandiri dalam memilih dan menyelesaikan aktivitas. Hasil tersebut tersaji pada gambar 2 berikut.



Gambar 2. Perbandingan Aspek Perkembangan Anak setelah Implementasi

Secara keseluruhan, skor rata-rata keterlaksanaan pembelajaran meningkat sebesar 25,6%, membuktikan bahwa buku panduan *Eduplay Zone* tidak hanya praktis digunakan guru, tetapi juga efektif meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis bermain.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa buku panduan guru *Eduplay Zone* mencapai tingkat kelayakan yang sangat tinggi, dengan skor validasi 95,0% dari ahli materi, 97,5% dari ahli bahasa, dan 82,5% dari pakar media. Temuan ini menegaskan bahwa buku panduan sangat cocok sebagai alat praktis bagi guru dalam mengelola berbagai kegiatan bermain berdasarkan minat anak. Ini sejalan dengan Wahyuningtyas

et al. (2023), yang menekankan bahwa produk yang dikembangkan melalui model ADDIE secara sistematis relevan dengan kebutuhan pengguna karena mereka menjalani tahapan komprehensif dari analisis hingga evaluasi.

Tahap implementasi menunjukkan peningkatan keterampilan guru yang signifikan dalam mengatur variasi bermain. Sebelum intervensi, sebagian besar guru dikategorikan sebagai "kurang terampil" dan "cukup terampil." Namun, setelah intervensi, persentase guru dalam kategori "sangat terampil" meningkat dari 5% menjadi 35%. Hasil ini konsisten dengan Anwas dkk. (2024), yang menemukan bahwa buku panduan guru tentang permainan sains meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis eksplorasi. Dengan demikian, buku panduan yang dikembangkan memperkuat kapasitas guru untuk memberikan pembelajaran berbasis permainan yang beragam dan bermakna.

Buku panduan ini juga memiliki dampak positif yang terukur pada perkembangan anak. Kreativitas meningkat sebesar 32,1%, interaksi sosial sebesar 24,5%, dan kemandirian sebesar 21,7%. Perbaikan ini mendukung teori Vygotsky, yang menekankan pentingnya interaksi sosial dan perancah selama bermain untuk perkembangan anak yang optimal. Temuan ini juga sejalan dengan Bachiri dkk. (2023), yang menunjukkan bahwa penggunaan bahan alami dalam permainan secara signifikan merangsang aspek kognitif, sosial, dan motorik perkembangan anak. Dengan zona *eduplay* kerangka kerja, stimulasi menjadi lebih terstruktur dan selaras dengan minat anak, memungkinkan pertumbuhan holistik.

Keberhasilan intervensi ini erat kaitannya dengan pendekatan berbasis minat anak yang tertanam dalam konsep zona *eduplay*. Mengizinkan anak-anak untuk memilih aktivitas bermain sesuai dengan preferensi mereka menumbuhkan motivasi intrinsik dan keterlibatan aktif. Dwijantie (2024) menyoroti bahwa pembelajaran berbasis zona meningkatkan pengalaman bermakna anak-anak karena kegiatan tersebut beresonansi dengan kebutuhan dan minat mereka. Hal ini terbukti dalam penelitian ini, di mana anak-anak menjadi lebih aktif, mandiri, dan terlibat secara sosial selama sesi bermain.

Dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, pengembangan buku panduan *Eduplay Zone* ini menyumbang dimensi baru. Misalnya Patricio & Oberio (2025) menggunakan pemodelan video untuk meningkatkan keterampilan anak-anak, sementara Zhang (2023) mengeksplorasi penggunaan aplikasi seluler untuk menumbuhkan otonomi pada anak. Buku panduan *Eduplay Zone*, bagaimanapun, memberikan referensi komprehensif dan praktis yang dapat langsung diterapkan guru dalam praktik sehari-hari tanpa bergantung pada teknologi tingkat tinggi. Hal ini memperkuat nilai praktisnya, terutama dalam konteks pendidikan anak usia dini (PAUD) dengan sumber daya digital yang terbatas.

Terlepas dari efektivitasnya, beberapa aspek masih perlu disempurnakan. Umpan balik dari pakar media menyarankan bahwa ilustrasi harus dibuat lebih fungsional untuk mendukung konten daripada berfungsi sebagai dekorasi belaka. Selain itu, evaluasi lapangan menunjukkan perlunya memasukkan lebih banyak contoh permainan yang dapat disesuaikan dengan konteks sekolah yang berbeda, dengan mempertimbangkan keragaman sumber daya dan lingkungan belajar di seluruh lembaga PAUD. Hal ini mencerminkan pernyataan Sugiyono (2017) bahwa produk pengembangan harus menjalani beberapa siklus uji coba dan revisi untuk memastikan penerapan yang lebih luas.

Secara keseluruhan, temuan tersebut menegaskan bahwa buku panduan *Eduplay Zone* berbasis minat anak adalah inovasi yang valid, praktis, dan efektif. Ini tidak hanya meningkatkan kompetensi pedagogis guru tetapi juga berkontribusi secara signifikan pada perkembangan holistik anak. Akibatnya, buku panduan ini memiliki potensi yang

kuat untuk implementasi yang lebih luas di berbagai lembaga pendidikan anak usia dini, dengan penyesuaian kontekstual untuk mengakomodasi karakteristik pelajar dan lingkungan sekolah yang beragam.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa buku panduan *Eduplay Zone* yang dikembangkan melalui model ADDIE terbukti sangat layak, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran anak usia dini. Kelayakan produk dibuktikan melalui hasil validasi para ahli yang menunjukkan kategori “sangat layak” dengan skor rata-rata di atas 85%. Kepraktisan panduan terlihat dari respons guru yang menyatakan bahwa buku ini mudah dipahami, aplikatif, dan membantu mereka dalam menata ragam main berbasis minat anak.

Efektivitas penggunaan panduan tercermin dari adanya peningkatan signifikan baik pada keterampilan guru maupun perkembangan anak. Hasil uji coba menunjukkan bahwa keterampilan guru dalam menata zona bermain meningkat secara konsisten, di mana kategori “sangat terampil” mengalami peningkatan dari 5% menjadi 35%. Sementara itu, aspek perkembangan anak juga menunjukkan peningkatan, dengan kreativitas naik sebesar 32,1%, interaksi sosial meningkat 24,5%, dan kemandirian naik 21,7%. Temuan ini menegaskan bahwa buku panduan *Eduplay one* memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran berbasis bermain di PAUD.

Direkomendasikan bagi praktisi PAUD (guru dan sekolah) untuk mengadopsi serta mengadaptasi panduan ini dalam program pembelajaran dan pengembangan profesional. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk menguji efektivitas buku panduan ini dalam skala yang lebih luas dengan subjek yang lebih beragam, serta mengukur dampaknya terhadap aspek perkembangan lain yang belum dieksplorasi, seperti kemampuan literasi awal atau keterampilan pemecahan masalah.

DAFTAR PUSTAKA

- Andini, A. D., & Mahardika, I. K. (2024). Creative problem solving accompanied by Wordwall as an assessment media: Does it have an impact on students' higher-level physics thinking abilities? *International Journal of Education and Teaching Zone*. <https://doi.org/10.57092/ijetz.v3i2.224>
- Andrian, T., Iranda, A., Ekawati, Y. N., Sundjaya, T., & Devi, P. (2025). Rising through challenges: A phenomenological study of adversity quotient in single mothers' child stimulation efforts. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 13(2), 117–128. <https://doi.org/10.20473/jpk.v13i2.2025.117-128>
- Anwas, E. O. M., Permatasari, A. D., Iftitah, K. N., Supriyatno, S., Salman, I., & Firdaus, W. (2024). Teacher's guidebook: Promising solutions to the challenges of vocational and language learning in vocational high schools. *International Journal of Language Education*, 8(4). <https://doi.org/10.26858/ijole.v8i4.70000>
- Bachiri, Y., Mouncif, H., & Bouikhalene, B. (2023). Optimizing learning outcomes and retention in MOOCs with AI-generated flashcards. *International Conference on Smart Learning Environments*. https://doi.org/10.1007/978-981-99-5961-7_32
- Febrian, M. F., & Safriyani, R. (2024). Comparing students' perceptions in using Educaplay and Wordwall for learning media in increasing students' engagement. *Proceedings of the International Conference on English Language Teaching (ICONELT)*. <https://proceedings.uinsa.ac.id/index.php/ICONELT/article/view/3158>
- Hasan, S., Silva, A., & Sima, I. (2025). Play-based learning in early childhood

- education and care (ECEC): Practical guidebook for educators. *Theseus.fi*.
<https://www.theseus.fi/handle/10024/889284>
- Leiter, K. P. (2025). *Let them play: A Social-emotional Free-play Intervention to Negate Adverse Behaviors Among Kindergarten Students Following the COVID-19 Pandemic*. Disertasi Doktor, Liberty University.
- Omar, K. Q., & Miralay, F. (2023). A behavioural intention analysis of Kurdish teachers' perspectives on play-based learning in kindergarten schools during COVID-19. *Sustainability*, 15(21), 15568. <https://doi.org/10.3390/su152115568>
- Patricio, H., & Oberio, J. (2025). Development and acceptability of video instructional materials on research management guidelines for public school research coordinators. *Journal of Interdisciplinary Perspectives*.
<https://doi.org/10.69569/jip.2024.674>
- Praja, I. R., & Andriani, A. E. (2025). Problem-based learning interactive multimedia to optimize elementary school natural and social sciences learning. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 8(1).
<https://doi.org/10.24042/ijsme.v8i1.26067>
- Shang, R., & Phokha, P. (2025). Development of Chaoshan folk songs piano teaching guidebook for freshmen students. *Journal of Ecohumanism*, 4(1).
<https://doi.org/10.62754/joe.v4i1.6206>
- Smith, A. S., Octaviani, N., & Salpiah, S. S. (2024). Analysis of guidebook: Belajar dan Bermain for preschool children in Merdeka curriculum using Vygotsky's Zone of Proximal Development (ZPD) theory. *Multidisciplinary Journal of Systemic and Innovative Research*.
- Sugiono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susilawati, R., & Alam, N. A. R. (2025). The impact of toxic parenting on children's mental health at high school. *At-Tarbiyat: Jurnal Pendidikan Islam (Journal of Islamic Education)*. <https://doi.org/10.37758/pxh23693>
- Todino, M. D. (2023). Accessibility in museums: How to combine accessible spaces, technology, and "shared languages" to ensure the inclusion of all visitors. *Italian Journal of Health Education, Sports and Inclusive Didactics*, 7(3).
<https://doi.org/10.32043/gsd.v7i3.975>
- Wahyuningtyas, D. P., Rofi'i, A., Aziz, F., Fajriana, F., & Kurniawan, A. (2023). Development of flipbook media in learning and recognition of flat building shapes in stimulating children's knowledge. *Journal of Humanities and Social Studies*, 7(2). <https://doi.org/10.33751/jhss.v7i2.8649>
- Yosoa, V. D., Widiara, I. W., & Jayanta, I. N. L. (2024). The digital learning guidebook as a new breakthrough in improving students' reading and writing skills. *Journal of Education Technology (JET)*, 8(2). <https://doi.org/10.23887/jet.v8i2.75489>
- Zhang, C. (2023). *Mobile Technology Integration: Early Childhood Teachers' Perspectives and Practices in Relation to Young Children's Scientific Thinking* Disertasi Doktor, University of Auckland